DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスク システム



GAME CONCEPT

この世を支配存続せしめるものは、
己れ自身で鍛えあげた膂力と動ずることのない叡知、
そして正しき心である。
前2つについては、兼備の者多くを数えるが、
正しき心を持つ勇者は幾人か見当もつかぬ。
そのために、私は彼らをおくったのだ。

——大帝苦悩の書より

ご注意 ディスクカードは非常にデリケートです。注意事項を必ず守ってご使用ください。

The King Episode
王位継承に秘められた伝説とは?



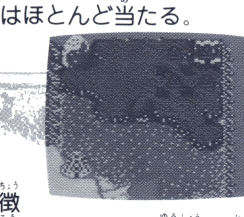


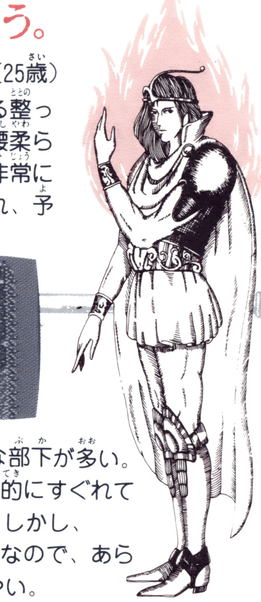
まだ世界が混迷の時代——大陸制覇の野望に燃えるいくつもの帝国が、つばぜりあいを繰り返していた。各帝国の指導者たちが業を煮やすなかで、すぐれた情報網を誇るバビロニア王国は、大陸から約200マイル海上の無人島に、手に入れると必ず超大国を築けるという万能の石が隠されているとの情報を入手した。万能の石とは、古代オリンポス19神が残したもので、人々の信頼を集め、平和を維持させる国づくりの実践方法を全19章にわたって説いた福音書であった。しかし、その石は正しき心を持つ者にしか見えず、学識と実力を持ち、かなりの人望がある勇者にしか使いこなせないということだった。さっそく老国王のアキレス大帝は、もっとも信頼し、王位を継承させようと秘かに考えている4人の勇者——ダリウス、サイモン、タレス、ソニアをそれぞれの部下たちとともに島へと向かわせ、現地で万能の石探索をかねて、正しき心と人望の確認テストを行なうことにした。もし、真に国王となるべき資格があるのなら、誰か1人が全員の人望を集め、必ず石を持ち帰るはずだ。そう、これは、英雄への避けられない試練なのだ。キミは、この4人のうちの1人となって、全員の人望を集めて、万能の石を見つけるのだ。成功を祈る。

次期国王候補の4人を紹介しよう。

森(もり)

森の軍宰相 サイモン(25歳)
不思議に人を魅了する整った容貌の持ち主。物腰柔らかく、部下の信奉も非常に厚い。直感力にすぐれ、予言したことはほとんど当たる。



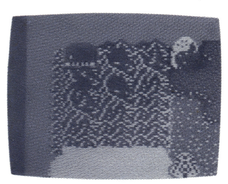


森の軍・特徴
各能力の均衡がとれており、優秀な部下が多い。ショット力、ヒット力いずれもが、総合的にすぐれてはいるが、絶対的な強さはない。しかし、感覚的なものはどの軍よりも鋭敏なので、あらゆる障害に対しての適応はすばやい。

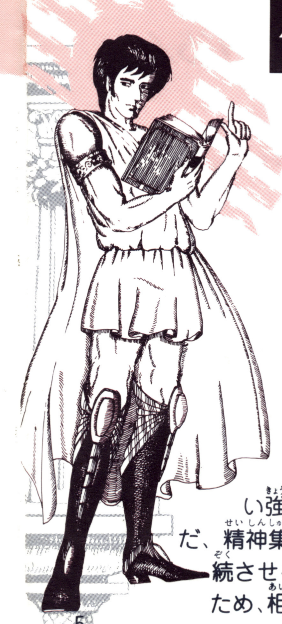


山(やま)

山の軍宰相 ダリウス(40歳)その体格どおり、豪胆で細かいことを気にしないが、義理人情に厚い。なかなかの苦労人なので、その言葉には現実的な重みがある。

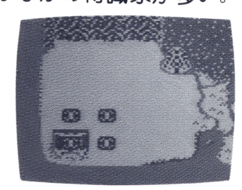


山の軍・特徴
相手に接近してのヒット力に長けている。現実をしっかりと見据えた強い影響力に絶対の自信を持っているので、防御力も高い。
しかし、ヒットを得意とするあまり、遠く離れた人間へ気合いを飛ばす、ショットは、ほとんど使えない。



砂(すな)

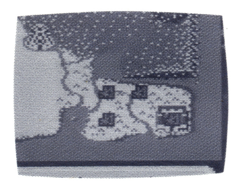
砂の軍宰相 タレス(34歳)
大変な学識の持ち主。しかし、それを鼻にかけず、人々のために能力を惜しみなく使う。そのため、彼の部下もなかなかの博識家が多い。



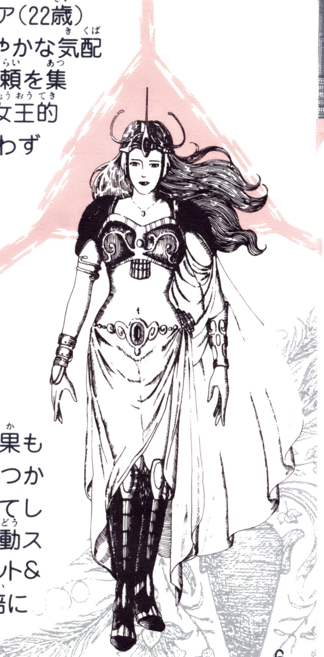
砂の軍・特徴
ショット力が一番発達している。そのため、精神集中力には定評があり、勢力争いになると、必ず、一、二を争い強大な勢力を築くことができる。ただ、精神集中に伴う疲労が激しく、勢力を持続させることが、最大の課題である。そのため、相手を威圧するヒットには、向かない。

水(みず)

水の軍宰相 ソニア(22歳)
女性ならではの細やかな気配りが、部下たちの信頼を集めている。また、女王的な風格があり、出会う人は思わずひざまづいてしまう。



水の軍・特徴
ショット力、ヒット力、いずれの効果も平均点であるため、まともにぶつかっても、相手の勢いにのまれてしまう弱点がある。しかし、移動スピードは抜群に速いので、ヒット&アウェイで平均点の能力を数倍にも生かすことができる。



さあ、キミはみごと王位継承権を獲得できるか?

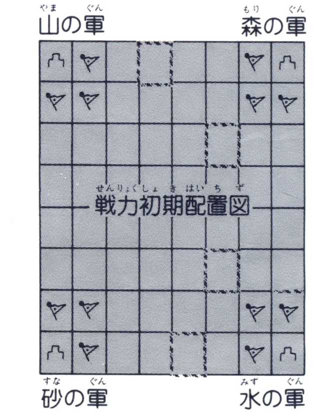
基本ルール
島は、8×8の地域に区切られ、それぞれ特徴のある地形をしている。キミは、部下=ユニットを移動させ、対戦相手と出会うたびにショットや、ヒットを使って、相手を服従させ、最終的に、他の三軍の宰相を服従させれば、キミの王座が決定する。

この戦いの一番のポイントは、キミが自軍の戦略を練るのと同様に対戦相手も、キミの戦略に対しての対抗法をつくり出して、攻めてくることにある。だから、マップ画面で相手の動きをよ〜く検討しておく必要がある。活動は、その8×8に区切られた中の1つが拡大された活動画面で行なう。この2つの画面をうまく使って、相手の精神攻撃に対抗しよう。では、キミに戦略データの数々を紹介することにしよう。



まず基本データを頭に入れよう。——計画

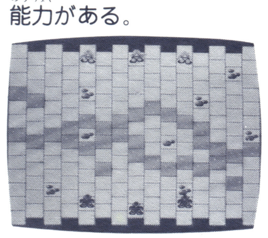
島の8×8のエリアの内、各軍は始めに4つの領土と、3つの部隊を持っている。領土は、森・草原・山岳地帯・砂漠・川などさまざまな地形があり、入れない土地や、進むことのできない道もある。これらの地形をうまく利用することで、戦況を有利に持っていくことができるゾ。(くわしくは、21ページを!)



凸 —城
▽ —ユニット
---- —通れない所

キミが指令する部下たちのデータはこれだ。——能力

各軍には、初めそれぞれ宰相1人ユニット(戦士)9人がいる。ユニットは、通常3人1チームで行動し、対戦相手とも3対3で戦う。ユニットには、対戦相手を服従さす度に、ランクが上がり、能力がアップする成長能力がある。



ファイター(ランク1〜3)が もっとも基本的な力しか持たないユニットだ。アセらず、じっくり確実にランクアップさせていこう。

リーダー(ランク4〜7)初期ユニット構成には、ファイターとこのリーダーが何人ずつか配備されている。リーダーは、なるべく早く最強にした方がいいゾ。ファイターよりヒット力とショット力が、+10。

マスター(ランク8〜11) リーダー同士のぶつかり合いで、勝つとマスターになれる。服従能力が、グンとアップするョ!!リーダーよりヒット力が+10、防御力が+10。

ガード(ランク12〜15)さあ、ここまでくれば、かなり頼もしいユニットだ。でも、宰相のランクは、それより上。油断するな!!マスターよりヒット力とショット力が+20、防御力が+10。宰相はこのガードより防御力が+10。

●初期ユニット構成

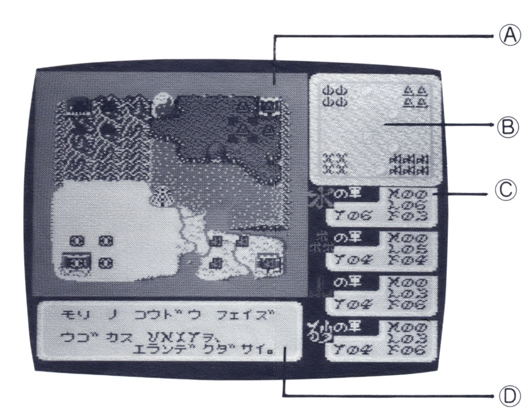
	リーダー	ファイター
森の軍	5人	4人
山の軍	3人	6人
砂の軍	3人	6人
水の軍	6人	3人

●能力一覧表

	行動力	ヒット力	ショット力	防御力
森の軍	5	80	60	40
山の軍	5	100	30	40
砂の軍	3	30	90	50
水の軍	8	70	60	30

どの軍のユニットも耐久力10・体力200が初期値だョ。

データがいっぱいのマップ画面を紹介しよう。



Ⓐビジュアルマップ
各軍のUNITの位置を表示。
Ⓑテリトリーマップ
各軍の領土地図を表示。

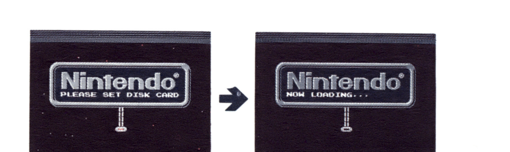
Ⓒ情況表
各軍の情勢を表示。 T:領土数
M:マスターの人数
L:リーダーの人数
F:ファイターの人数

Ⓓメッセージエリア
キミの行動開始のメッセージを伝える。
1.メッセージエリアに、自軍の行動フェイズと表示されたら、移動させたいユニットに、カーソルを重ねてⒶボタンを押そう。[水](キミが水の軍を選んだ場合)
2.すると、指定ユニットの編成が表示され、POW(パワー)(DM)ダメージがわかる。次にユニットの移動可能な方向に矢印が出る。
3.十字ボタンで、移動方向を決定する。
4.移動させたいユニットがなくなったときは、STARTボタンを押そう。
※マップ画面の時に、SELECTボタンを押すと、データがセーブされます。

さあ、ディスクカードをセットしよう。

①まずファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続し、本体をONにする。すると左下のタイトル画面が出てくるので、ディスクドライブにディスクカードのSIDE Aを上にしてセット!うまくいかないときは接続を確認してね。







②"NOW LOADING…"という画面が出たあとしばらくすると左の画面が下から出てくるはずだ。ここでもし"A,B SIDE ERR. 07"という表示が出たときは、SIDE A,Bをもう１度よく確認して、ちゃんとSIDE Aをセットすること。

③そしてお待ちかねの、右のようなタイトル画面が登場する。初めてゲームする時は、ＳＴＡＲＴを。続きをする時はCONTI-NUEを選んで、START ボタンを押そう。もしもちゃんとゲームができないときは、26ページの一覧表で原因を調べて、必要な処置をしてもらいたいな。

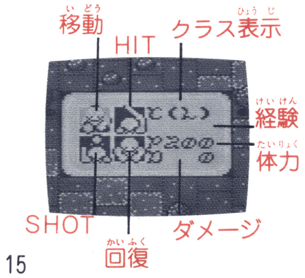


活動開始！
精神力の強さがモノをいう

①行動計画

さあ、いよいよゲーム開始だ！
自軍の戦士１人１人に対しそれぞれの行動計画を立てる。計画する順番はどの戦士からでもよい。

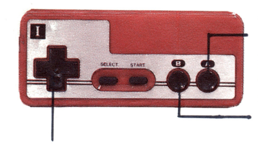
1. 計画を立てたい戦士に自軍カラーの[ ]を重ねてⒶボタンを押す。
2. 画面中央にウインドウが開き、戦士のクラス、体力、ダメージ、行動選択用アイコンが表示される。



		ランク
F	：ファイター	0～3
L	：リーダー	4～7
M	：マスター	8～11
G	：ガード	12～15
LO	：ロード（宰相）	16

3. 十字ボタンを使い、移動、ＨＩＴ、ＳＨＯＴ、回復の中から１つを選ぶ。
移動……各軍はそれぞれ異なった行動力分、移動計画を立てることが出来る。

キー操作



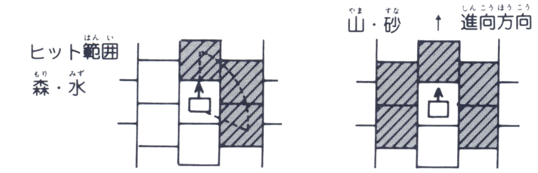
Ａボタン、その場で足踏みをする。
Ｂボタン、キャンセル　1.へもどる。
十字ボタン

上：戦士の向いている方向へ１ＨＥＸ前進する。
右：戦士を右へ60度、回転。左：戦士を左へ60度、回転。
下：戦士を後退。

※砂の軍以外は後退するのに２行動力が必要、他にも、前進に２行動力必要な川や、左右回転に２行動力を使う砂漠などがある。

②行動

1.ヒット……パワーを直接、相手に叩き付ける攻撃法、１引いた行動力分移動計画を立て、実際に移動した時に、敵と隣接したら攻撃を行なう。



2.ショット……パワーを離れた相手に投げ付ける攻撃法、射界内で投げる方向をきめてから、１引いた行動力分移動計画を立てる。



3.回　　復……ヒット・ショットを使うと一定値、体力が減少する。体力50以下になると、行動に支障が出はじめ、計画を100%実行出来なくなる。回復を選ぶとそのターンは移動が出来ないが、体力が少し回復する。

※しかし、これらの計画は、10ページの能力一覧表にある各軍の行動力の範囲内でしかたてられない。つまり、キミが森の軍なら５が各兵士の行動力。その中で、相手を服従させ、そのエリアを占領するのだ。もちろん、自軍が全滅したり、20回の行動で結着がつかなかった場合は、その領地は、開けわたさなければならない。

勝敗の審判がキミに下された。

③終了判定

行動が完了した時点で、相手かキミが全滅していたときは、そのエリアが勝ち残った方の領地となる。

● 体力
体力は、行動によって減衰し、 50以下になると計画どおりに行動できなくなる。

● ダメージ
精神攻撃を受けた場合、その攻撃法によってダメージの度合が決定する。１フェイズ終了ごとに、少しずつ回復する。
ダメージが10以上になった戦士は、マップ上から消去される。

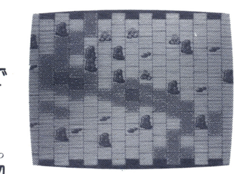
④誕生

２フェイズ毎に領土の大きさによって、数人のファイターが誕生する。誕生の条件は２つある。
1. 宰相が城にいる時
城からの距離２以内で、欠員の出たユニットに補充される。ファイターが、余っている時は、距離２以内のユニットのいない領土に配置される。
2. 宰相が城にいない時
距離１以内で、欠員の出たユニットに補充される。

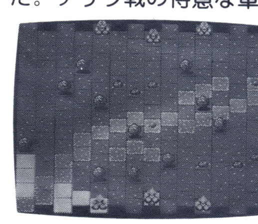
キミの人望が味方を増やす！

⑤地形

自然に恵まれたこの島には、さまざまな地形がある。この地形を味方にするか、敵に回すかは、キミの腕にかかっている。



平地
もっとも行動しやすい場所。でも、相手の動きもよくなるゾ。
木・山
行動力をいちばん妨げる障害物だ。ゲリラ戦の得意な軍とぶつかったときは、要注意。

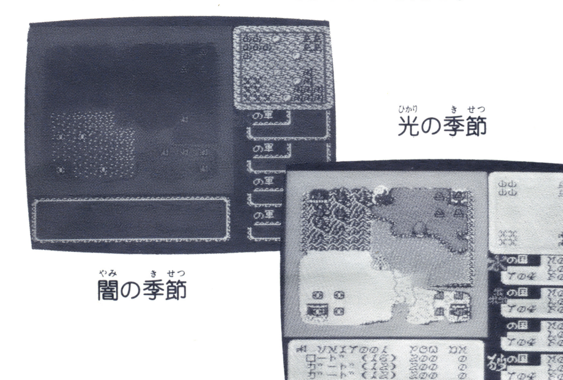


川
水の軍以外の軍は出入りに、行動力２が必要だ。
砂地
砂の軍以外の軍は、左右の回転に行動力２が必要だ。

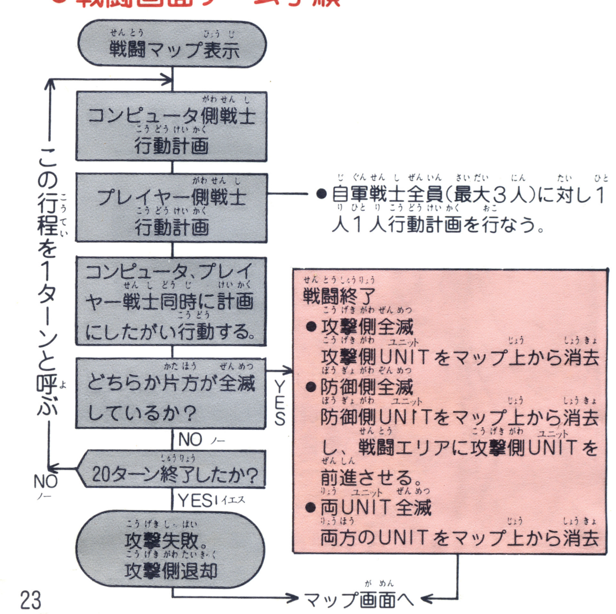
闇の季節こそ
キミの真価が問われる！

⑥季節

ある一定の期間で、光と闇の季節が入れ替わる。闇の季節では、相手が、近くにいる時にしか見ることができなくなる。キミのウデの見せどころだョ。



●戦闘画面ゲーム手順



ゲームを始めようというキミに
ちょっと手ほどき

●戦闘画面

1. 自軍の戦士の特性をうまく利用しよう。水の軍は川の中を平地と同じスピードで移動できるし、砂は後退するのも１行動力で移動できる。
2. 敵の行動を読む。敵がどこへ移動するか。どんな攻撃をしかけてくるかを、よく考えて行動しよう。
3. 戦士の体力、ダメージにはつねに気をくばろう。体力の低下した戦士は早め早めに回復するようにしよう。

●マップ画面

4. 欠員の出たＵＮＩＴは宰相の近くまでもどしてファイターを補充してもらおう。
5. ＵＮＩＴのダメージが大きい時は、まよわず逃げよう。成長した戦士はだいじにつかうべきである。
6. ＵＮＩＴの単独行動はさける。1部隊だけで連続して戦闘するのは危険だ、2部隊以上でかたまって前進しよう。
7. 領地を最低10個は確保しよう。こうすればファイターが３人づつ生まれてくる。

これだけは覚えていてほしい
注意事項

ディスクカードは今までのカセットよりもデリケート。注意事項を守ってやらないと、こわれちゃうぞ！

ディスクカードは大切に取り扱おう



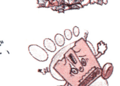
●ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触れないで！　それから、そこを汚したりしないようにも気をつけよう。



●湿気や暑さにはとっても弱い。風通しのよい涼しい場所に保管しよう。



●ゴミゴミしたところは大キライ！
ホコリはディスクカードの大敵なのだ。



●磁石を近づけると、データが消えちゃうぞ。テレビ、ラジオなども磁力があるから、近づけないでね。



●踏んづけたりするのはもってのほか。いつもプラスチックのケースの中に入れておくように！

ディスクドライブの赤ランプがついている時、EJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチに手を触れちゃダメ。ディスクシステムの説明書もよく読もう！

ディスクシステムが
正常に作動しなくなったときには…

エラーメッセージ	内容または対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードを正しくセットしてください。
BATTERY ERR.02	電圧が弱くなっています。(新しい乾電池か、ACアダプタを取りつけてください。)
ERR.03	ディスクカードのツメが折れています。ツメの所にテープを貼ってください。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされています。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされています。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされています。
A,B SIDE ERR.07	A面・B面を確認して指示どおりセット。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされています。
ERR.20	許諾画面のデータが読み取れない。
ERR.21 22	ディスクカードの信号が最初から読み取れない。
ERR.23 24 25	ディスクカードの信号が途中から読み取れない。
ERR.26	ディスクカードに正しくSAVEできない。
ERR.27	ディスクカードのデータが少しおかしくなった。
ERR.28 29	ディスクカードの信号とコンピュータの仕事の速度が合わない。
ERR.30	ディスクカードにSAVEできる残りの部分がない。
ERR.31	ディスクカードのデータ数が実際と合わない。

※ERR.20～40の主な原因
○ディスクカードの磁気フィルムに汚れやキズがついている。
○ディスクカードの信号が消えている。
○ディスクドライブのヘッドが汚れている。
……………最寄りの任天堂へご相談ください。



DISK CARD
ヌイーゼン
NEUNZEHN

1988年１月５日初版

発行　ソフトプロ株式会社
〒530 大阪市北区西天満6-7-2　梅新東ビルディング5F
TEL.(06)363-1224

編集　東洋紙業㈱プランニングサービスセンター
〒556 大阪市浪速区芦原1-3

印刷　東洋紙業株式会社